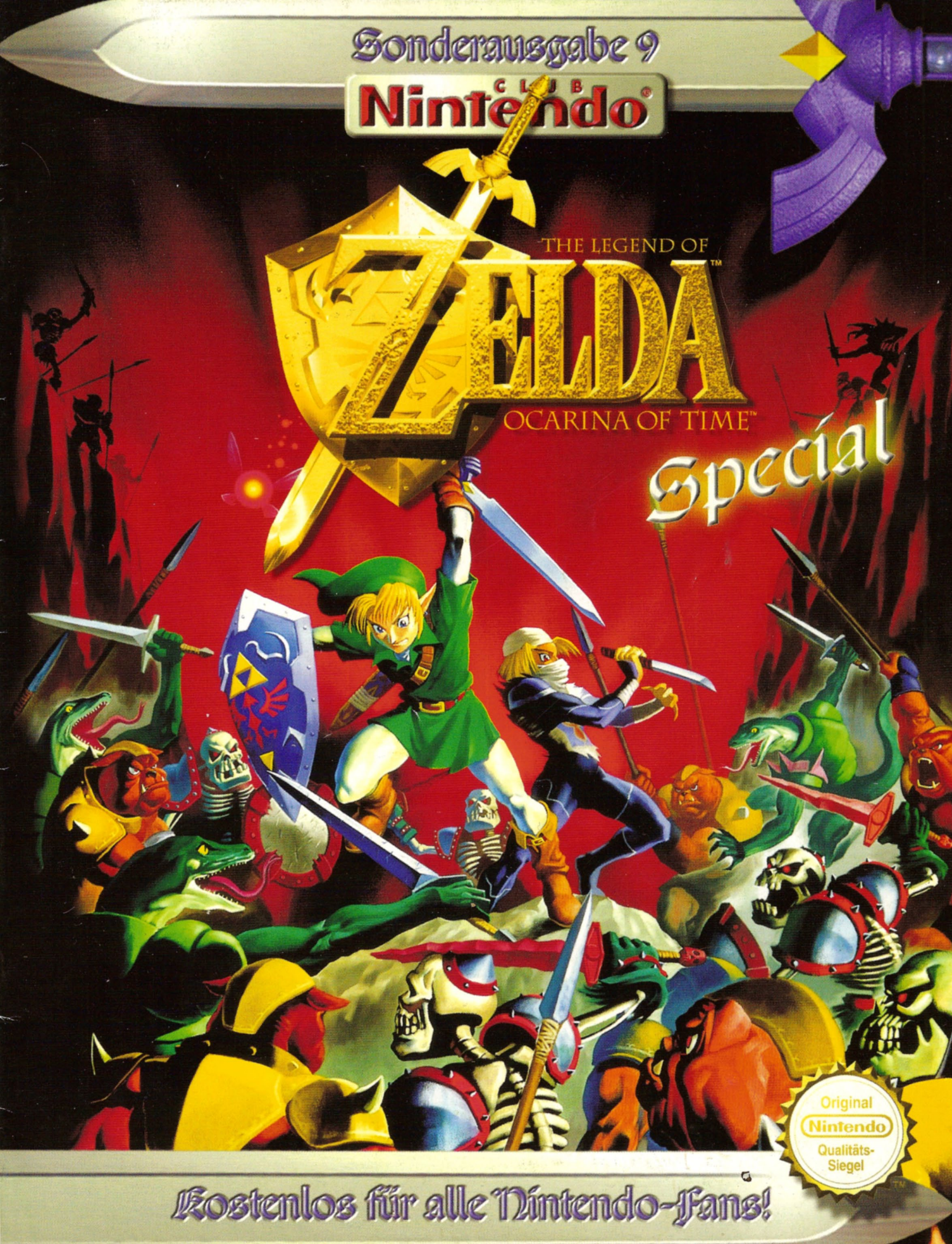
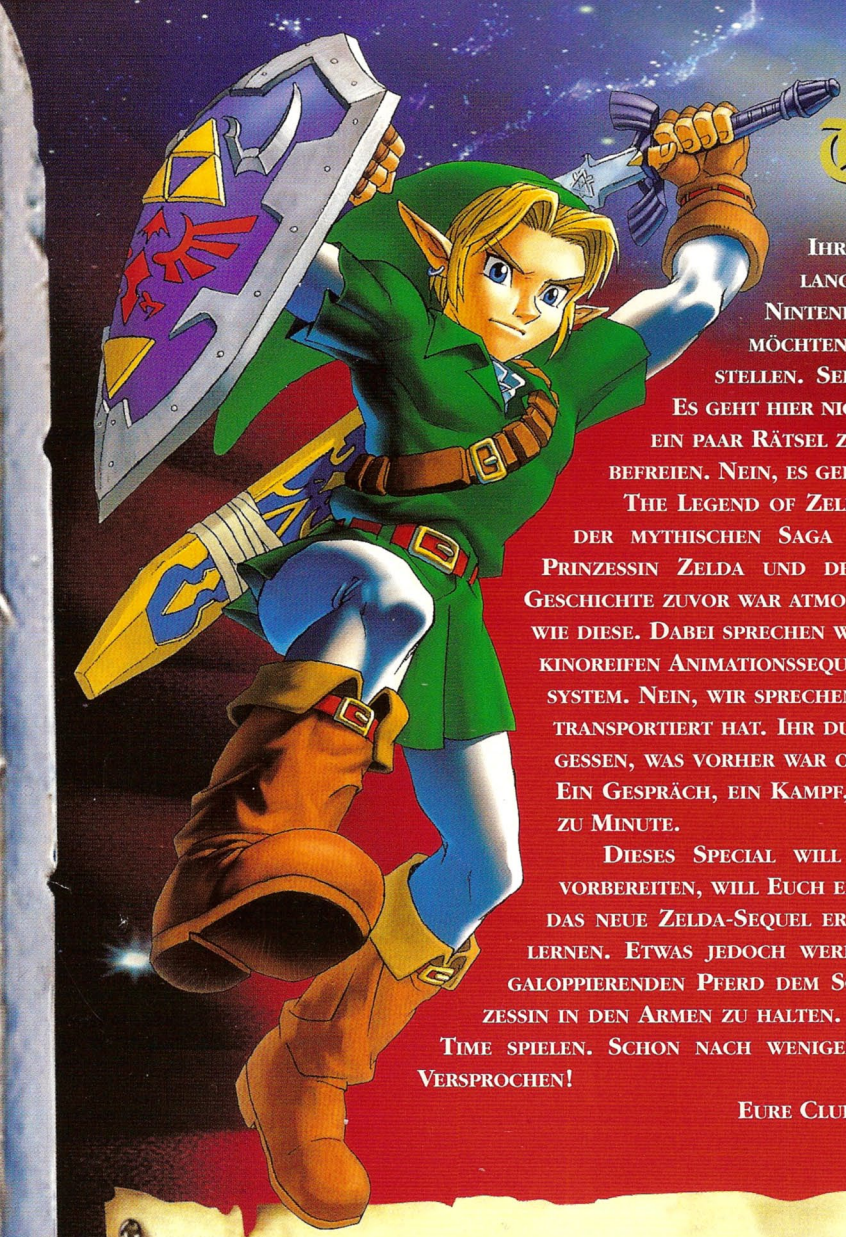
Sonderausgabe 9

CLUB Nintendo



Kostenlos für alle Nintendo-Fans!



Tapfere Recken!

Ihr haltet dieses Heft in Händen, um mehr über die langerwartete Fortsetzung der Zelda-Saga auf dem Nintendo64 zu erfahren. Bevor Ihr jedoch weiterblättert, möchten wir Euch bitten, Euch selbst auf die Probe zu stellen. Seid Ihr wirklich bereit für das grosse Abenteuer? Es geht hier nicht darum, einige Gegner in die Flucht zu schlagen, ein paar Rätsel zu lösen und dann einfach mal so eine Prinzessin zu befreien. Nein, es geht um viel mehr...

The Legend of Zelda – Ocarina of Time führt Euch zu den Wurzeln der mythischen Saga um den tapferen Helden Link, die bezaubernde Prinzessin Zelda und den furchterregenden Krieger Ganondorf. Keine Geschichte zuvor war atmosphärisch so dicht, so fesselnd und so umfangreich wie diese. Dabei sprechen wir nicht von 256 Mbit, von Motion Capturing, von kinoreifen Animationssequenzen oder dem vollkommen neuartigen 3D-Kampfsystem. Nein, wir sprechen von einer Stimmung, wie sie kein Videospiel zuvor transportiert hat. Ihr durchstreift die Weiten Hyrules und beginnt zu vergessen, was vorher war oder nachher sein wird. Nur der Augenblick zählt! Ein Gespräch, ein Kampf, ein Kuss – die Grenzen verschwimmen von Minute zu Minute.

Dieses Special will Euch auf das grösste Abenteuer aller Zeiten vorbereiten, will Euch einige Impressionen vermitteln. Ihr werdet viel über das neue Zelda-Sequel erfahren, werdet Fakten und Hintergründe kennenlernen. Etwas jedoch werdet Ihr nicht erfahren – das Gefühl, auf einem galoppierenden Pferd dem Sonnenuntergang entgegenzureiten oder eine Prinzessin in den Armen zu halten. Dazu müsst Ihr The Legend of Zelda – Ocarina of Time spielen. Schon nach wenigen Minuten werdet Ihr wissen, was wir meinen... Versprochen!

Eure Club Nintendo-Redaktion

Impressum

Titelmotiv: The Legend of Zelda – Ocarina of Time

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold

Redaktion:	Marko Hein John D. Kraft Thomas Rinke
Online Redaktion:	Thomas Görg
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Produktionsleitung:	Marit Müller
Layout, Satz, Litho:	Jürgen Spachmann Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Projektleitung:	Reiner Herrmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Comicart:	Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung:	Jürgen Spachmann Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Universitätsdruckerei Stürtz AG, Würzburg
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26 - 95 03 08 E-Mail: info@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (Mo. – Fr.: 11 – 19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo. – Fr.: 13 – 19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 88 92 15 20 Hotline: 06 62 - 88 92 16 00 (Mo. – Do.: 9 – 12 Uhr, 13 – 16 Uhr, Fr.: 9 – 12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 319 98 20 Hotline: 0 61 - 319 98 36 (Mo. – Fr.: 9 – 11 Uhr, 14 – 16 Uhr)
Club Nintendo Online:	http://www.nintendo.de http://www.zeldakingdom.com http://www.lylatwars.de http://www.diddy-kong-racing.de http://www.yoshi.de http://www.banjo-kazooie.de

Das Club Nintendo Sonderheft „The Legend of Zelda – Ocarina of Time Special" wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise (unregelmäßig): bis zu vier Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht: © 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.
Alle im Club Nintendo Sonderheft „The Legend of Zelda – Ocarina of Time Special" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Sonderheftes bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Artikel-Nr.: 8008113

Die Geschichte eines Kultspiels!

Mit The Legend of Zelda – Ocarina of Time wird die Geschichte von Link und Zelda in die frühen Jahre verlegt, in jene Zeit also, die noch vor der Suche nach dem Windfisch und dem Erkunden der Licht- und Schattenwelt lag. Durch die komplexe Konstruktion des Abenteuers erkennen wir deutlich, wie ausgefeilt und durchdacht dieses Epos ist. Zugrunde liegt in der Tat eine umfangreiche Story, die weit mehr ist als nur „einfach so eine Fantasy-Geschichte". Doch was macht die Zelda-Spiele eigentlich zum Kult? Worin liegt die Faszination des Universums um Zelda und Link? Suchen wir die Antwort – begeben wir uns auf die Spuren des Helden! Werfen wir einen Blick auf jene Elemente des Spiels, die das grosse Epos zu dem machen, was es heute ist: Faszinierend, spannend – und kultig!

THE LEGEND OF ZELDA

Das Universum entsteht

Die Werke vieler Hobbyschriftsteller teilen oftmals ein gemeinsames Los: Sie fristen ihr Dasein in Schubladen und Dateien. Allerdings gibt es mitunter den einen oder anderen Glücksfall – und so ging es auch Kensuke Tanabe. Der langjährige Mitarbeiter in der Nintendo-Zentrale hatte in jungen Jahren mit dem Entwurf eines eigenen Fantasy-Epos begonnen. Begeistert von den Werken J.R.R. Tolkiens und Mythen wie der Artus-Sage, entwarf Tanabe eine eigene Welt: Er schuf Hyrule. Dort siedelte er Geschichten an, die sich um einen jungen Helden namens Link und eine schöne Prinzessin Zelda ranken.

Irgendwie wurde man bei Nintendo auf diese Geschichten aufmerksam, denn für das Nintendo Entertainment System (in Japan Famicom genannt) sollten spannende Adventures entwickelt werden. Tanabes Epos bot sich förmlich an, es als Videospiel umzusetzen. Und so wurde 1986 mit The Legend of Zelda das erste Abenteuerspiel für die bis heute weltweit meistverkaufte Konsole programmiert. Die Welt war fortan um ein fantastisches Epos reicher!

Ein Genre wird geschaffen

Shigeru Miyamoto, mit der Entwicklung betraut, erkannte sofort das Potential und die Möglichkeiten, die ihm der Zelda-Stoff boten. Und so war klar, daß THE LEGEND OF ZELDA genretechnisch die konsequente Weiterentwicklung des klassischen Adventures werden sollte. Waren die Adventures bis dato lediglich Text-Abenteuer, verband Miyamoto auf innovative Weise Abenteuer und Aktionen zu einem neuen Spielgenre, dem Action Adventure. Er kreierte gleichsam das völlig neuartige Spielprinzip der Trennung von Oberwelt (eine Landschaft, ein Ort usw.) und Dungeon (Höhlenlabyrinthe, Paläste usw.).

Noch ein weiteres Steinchen wurde dem Spannungs-Spielspaß-Mosaik hinzugefügt - vielleicht das entscheidende, gewisse Etwas: Erstmals warteten unzählige logische Rätsel, versteckte Zugänge und wichtige Hinweise, die man finden muß, auf den Spieler.

Diese Prinzipien und der Aufbau des Spiels übernahmen nach dem Riesenerfolg des ersten Zelda-Abenteuers daher auch andere Entwickler, so daß in der Folge Enix mit DRAGON QUEST und Square mit FINAL FANTASY als Zelda-Epigonen immerhin erfolgreich mit in die Adventure-Welt einsteigen konnten.

Das ungewöhnlichste aller Abenteuer von Link ist sicherlich der zweite Teil der Saga, ZELDA II - THE ADVENTURE OF LINK (1988): Hier werden die Dungeons nicht aus der Vogelperspektive gezeigt, sondern in Jump'n'Run-Manier. Auch der Einsatz von Magie gewann mehr an Bedeutung, so daß Link seine Gegner erstmals mit verschiedenen Zaubern bekämpft bzw. die Rätsel mittels Magie löst.

Nach den beiden NES-Bestsellern war die Zeit des Super Nintendo und damit auch eines neuen Zelda-Abenteuers gekommen. Mit THE LEGEND OF ZELDA - A LINK TO THE PAST wurde das Abenteuer wieder aus der Vogelperspektive gezeigt, die anderen Elemente aber konsequent weitergeführt: Einsatz magischer Kräfte, knifflige Rätsel und verwinkelte Palastlabyrinthe setzten die Reihe der intelligenten Action Adventures fort.

Gekrönt wurde der Siegeszug von Link im heimischen Japan jedoch von einer Auszeichnung, die das japanische Kultusministerium vergibt: Der dritte Teil der Zelda-Saga wurde 1991 zum Videospiel des Jahres gekürt! Die Wichtigkeit des Preises wird noch deutlicher, wenn man weiß, daß die gegenseitige Abhängigkeit und Verquickung von Staat und Wirtschaft in Japan enorm hoch ist. So wird auch verständlich, warum Nintendo bei der Veröffentlichung des dritten wie auch des vierten Teils der Zelda-Abenteuer Rücksicht auf die Interessen des Kultusministeriums nahm und die Spiele jeweils an einem Sonntag auf den Markt brachte. So war nämlich sichergestellt, daß in weiten Teilen Japans nicht der Schulunterricht geschwänzt wurde!

Mit THE LEGEND OF ZELDA - LINK'S AWAKENING erschien 1993 das erste Zelda-Abenteuer für den Game Boy - noch komplexer und umfangreicher als der dritte Teil der Saga. (Mit Veröffentlichung des Game Boy Color erscheint Anfang 1999 übrigens die farbige Version dieses fantastischen Adventures!)

Um das Jahr 1994 herum vergab Nintendo außerdem die Lizenz zur Entwicklung zweier Zelda-Spiele für die CDI-Konsole, die von Philips auf den Markt gebracht wurde. Doch es bedarf mehr als allein einer Lizenz, um Erfolg zu haben: Konsole und Spiele sind heute in der Versenkung verschwunden und Paradebeispiele für echte Flops!

Eine multimythologische Saga

Der fünfte Teil der Saga zeigt schließlich, wie durchdacht Tanabes zugrundeliegende Story ist: Die Geschichte reicht in jene Zeit zurück, die vor allen anderen Abenteuern liegt. So tauchen beispielsweise erstmals jene Sieben Weisen auf, nach denen im zweiten Teil der Abenteuer (The Adventure of Link) die Städte benannt sind.

Auch in Ocarina of Time werden die erfolgreichen Bestandteile der Vorgänger weitergeführt – allerdings ist durch die dreidimensionalen Gestaltungsmöglichkeiten erstmals eine noch realistischere Darstellung der hylianischen Welt, ganz nach den Vorstellungen Tanabes und Miyamotos, möglich. Ein Beispiel: Den Marktplatz von Hyrule gestalteten die Programmierer in Anlehnung an unterfränkische Fachwerkarchitektur. (Miyamoto verbrachte vor zwei Jahren zur Ideenfindung für das Design u. a. einige Wochen im Norden Bayerns!)

Wie sehr Tanabe sich verschiedenster Mythen bedient hat, um seine Zelda-Geschichten zu kreieren, fällt relativ schnell ins Auge: Das Master-Schwert hat ganz klar Bezüge zum Schwert aus der Artus-Legende, das ebenfalls in einem Stein steckt und nur von einem Auserwählten geführt werden kann.

Das Triforce steht für die drei klassischen Tugenden Weisheit, Mut und Kraft, die in uralten Mythen weltweit verarbeitet wurden, so z. B. in den Sagen um Odysseus oder in mittelalterlichen Heldenliedern.

Fabelwesen, also bestimmte Tiere, stehen als Berater oder Helfer zur Seite: Der Windfisch im vierten Abenteuer kann mit dem Wal, dem Herrn der Träume, verglichen werden – immerhin ist dieses Abenteuer ja auch als Traum angelegt. Der Waschbär, der u. a. auch darin auftaucht, hat in Japan dieselbe Funktion wie hierzulande der Fuchs und gilt als schlau und clever. Die Eule wiederum steht für Weisheit und Wissen.

Das außergewöhnliche Feeling der Spiele entsteht jedoch nicht allein durch solche Elemente. Was die Zelda-Gemeinde vereint, ist insbesondere die stete Wiederkehr typischer Charaktere, Items, Sounds und Aktionen, die auch im neuesten Kapitel zu vergnüglichen Erlebnissen führt und den treuen Fan zum Wissenden und Eingeweihten macht:

Erneut ist das Triforce in Gefahr, in die Hände böser Mächte zu geraten, und muß davor bewahrt werden. Einmal mehr hat die Flöte magische Kräfte und dient Link, dessen Bestimmung zu vollenden. Andere Items, wie beispielsweise der Enterhaken oder das Kraftarmband, sind bekannte Gegenstände, durch die bestimmte Aktionen ausgeführt werden können.

Spezielle Sounds haben mittlerweile klare Signalfunktion bei den weltweiten Gefolgsleuten Links: Da ist z. B. die kurze Fanfare, wenn Link einen bestimmten Gegenstand erhält oder einen Endgegner besiegt hat. Oder denken wir nur an das typische Geräusch, wenn ein zunächst versperrter Zugang sich öffnet – eine schlichter Klang wird so zur bedeutsamen Melodie!

Gewissermaßen ein „running gag" ist aber sicherlich auch eines: Die letzten drei Kapitel der Zelda-Saga beginnen allesamt im Bett! In A Link to the Past erwacht Link in seinem Bett, als im Traum Zelda zu ihm spricht. In Link's Awakening kommt Link in einem fremden Bett auf der Insel Cocolint zu sich, und in Ocarina of Time weckt ihn die Fee Navi aus gar nicht so süßen Träumen...

Das ultimative Spiel

Rollenspiele und Adventures haben im videospielenden Japan eine ganz andere Bedeutung als hierzulande: Das Genre ist weit differenzierter und umfangreicher, die Spiele zum Thema sind Legion. So gibt es sehr bizarre Varianten (Earthbound) oder spacige Games wie die Mystical Ninja-Spiele. Aber eher typisch und an die gängigen Fantasy-Geschichten angelehnt sind Spiele wie Dragon Quest, Final Fantasy oder eben die Zelda-Serie. Wobei in keiner anderen Reihe (auch nicht in der Final Fantasy-Reihe, in der keines der Spiele inhaltlich mit einem der Vorgänger zusammenhängt) jemals die epische Erzählweise Tolkienscher Prägung so genial erreicht wurde wie im umfangreichen Zelda-Epos. Mit den Möglichkeiten hochauflösender Grafiken, dreidimensionaler Programmierung und diesem fundierten Background ist The Legend of Zelda – Ocarina of Time daher nicht nur ein neues Kapitel dieses großen Legendenreigens, sondern – um mit Shigeru Miyamoto zu sprechen – das „ultimative Spiel dieser Reihe"!

Des Epos' neues Kapitel

Vor Euren Augen entfaltet sich ein weiteres Mal die fantastische Welt von Hyrule, entsteht einmal mehr die faszinierende Flora und Fauna des hylianischen Reiches. Ihr erkundet diesmal Vergangenheit und Zukunft einer mystischen Welt, deren Geschichte und Geschichten seit Jahren Millionen von Videospielern begeistern. Einmal mehr wird ein Kapitel aus dem Leben des jungen Helden Link aufgeschlagen – und in einem spannenden Abenteuer geht Ihr mit ihm zusammen auf eine gefahrvolle Reise. Erfahrt, wie man durch die Zeit reist – lernt, wie man magische Melodien spielt – und rettet das Triforce vor dem Zugriff des bösartigen Ganondorf und dessen unheilvollen Plänen. Seid bereit für ein wahrhaft fantastisches Abenteuer auf Eurem Nintendo64!

THE LEGEND OF ZELDA™
OCARINA OF TIME™

Des Schicksals freier Lauf...

Chronologisch gesehen ist The Legend of Zelda – Ocarina of Time das erste Kapitel der umfangreichen Zelda-Saga: Wir sehen den jungen Link, wie er nach einem fürchterlichen Alptraum im Dorf der Kokiri erwacht. Die Kokiri sind ein Volk grün gekleideter Fabelwesen, bei denen Link aufwächst.

Was ihn von den Kokiri unterscheidet, ist die Tatsache, daß nichts um seinen Kopf herumschwirrt. Denn jeder andere der Kokiri hat eine kleine Fee, die ihn wie ein Schutzengel stets begleitet. Daß sich schon einige der jugendlichen Kokiri deswegen über Link lustig gemacht haben, versteht sich fast von selbst... Doch Link ist ja auch kein Kobold – er ist ein Hylianer, der von seiner Mutter zur Sicherheit in das Dorf gebracht wurde. Dort, so wußte sie, würde er überleben. Denn als kurz nach Links Geburt der Große Hylianische Krieg ausbrach, war bereits der Vater des Jungen von Abtrünnigen im Schloß von Hyrule getötet worden. Links Mutter ließ im Kokiri-Wald ihr Leben, denn kein Sterblicher, der diesen Wald betreten hatte, durfte ihn je wieder lebend verlassen. Doch Link war gerettet, und einzig das zählte!

Des Schwertträgers Begleiterin

Dunkle Wälder, tiefe Seen, verwinkelte Palast-Labyrinthe und überlebensgroße Endgegner: Link hat alle Hände voll zu tun, um sich seiner Haut zu erwehren. Doch er muß sich nicht ängstigen, denn er ist nicht allein. Um seinen Kopf schwirrt ständig ein kleines, flimmerndes Etwas. Es ist Navi, die Fee, die sich erst nach vielen Jahren eines Morgens zu Link gesellt hat. Dennoch wird Link von den Kokiri nicht als vollwertiges Mitglied akzeptiert, zumal der Deku-Baum ausgerechnet ihn auserwählt, das Land zu retten. Er weiß, daß nur Link sich der Gefahr entgegenstellen kann. Nur ein Sterblicher würde in der Lage sein, die Macht des Bösen zu brechen! (Vor allem einem der Kokiri geht dies die Nase hoch, und er gewährt Link nur sehr unwillig den Weg zum Baum.)

Der Deku-Baum schickt die kleine Fee Navi aber nicht nur, um Link zu rufen, sondern macht sie auch zur Schutzpatronin auf dessen schwerem Weg. Navi unterstützt den jungen Helden fortan in jeder gefährlichen Situation, denn sie warnt ihn vor drohenden Angriffen. Immer, wenn Links Leben bedroht ist, beginnt sie zu glühen, und mit der Gewandtheit eines jugendlichen Schwertkämpfers kann dieser sich tapfer zur Wehr setzen.

Des Recken Missionen

Der Deku-Baum befürchtet aus gutem Grund, daß gar Übles sich zusammenbraut. Die Bedrohung, die nicht nur die Kokiri, sondern die gesamte Welt zu verändern droht, geht von Ganondorf aus. Er ist in ganz Hyrule als König der Diebe zu trauriger Berühmtheit gelangt. Nun will er die Macht über das Land gewinnen und hat sich bereits beim hylianischen König mit List und Tücke einschmeicheln können. Doch sein größtes Begehren gilt dem Triforce, der mächtigen Dreieinheit aus Weisheit, Mut und Kraft. In den Händen eines rechtschaffenen Streiters würde das Triforce – so erwähnen es die Sieben Weisen in ihren Schriften – Glück, Wohlstand und Frieden über Hyrule bringen. Doch befände sich die Macht im Besitz eines niederträchtigen Unholds, würde dies den Untergang und die Unterwerfung des hylianischen Reiches bedeuten.

Link hatte in jener Nacht, bevor der Deku-Baum ihn rief, einen furchtbaren Alptraum, dessen Bedeutung ihm sich freilich zu diesem Zeitpunkt noch nicht erschloß: Die junge Prinzessin Zelda flüchtet zusammen mit ihrem Kindermädchen Impa vor dem Unhold Ganondorf aus dem Schloß von Hyrule. Impa, sie gehört zum Volk der Shiekh, reitet mit ihr in wildem Galopp in die kalte, dunkle Nacht... Ganondorf schwört bittere Rache!

Der Deku-Baum betraut Link am Morgen nach dessen Alptraum zunächst mit der Aufgabe, das Master-Schwert aus der Zitadelle der Zeit zu holen, denn nur damit wird es ihm gelingen, den teuflischen Ganondorf zu bezwingen. Doch als er das Schwert aus dem Steinblock herauszieht, erfährt er, daß nun das Portal zum Heiligen Reich geöffnet ist – auch dieses Reich in einer fernen Dimension würde zerstört, sobald Ganondorf Macht über das Triforce erlangt! Bislang besitzt er glücklicherweise nur eines der Teile, die anderen beiden sind in Links und Zeldas Hand. Um Hyrule und das Heilige Reich zu retten, muß Link den König der Diebe mit dem Master-Schwert vernichten!

Des Abenteurers Freund und Feind

Ganondorf – dieser Name allein läßt die Bewohner Hyrules erschaudern. Er ist der Drahtzieher hinter vielen unheilvollen Machenschaften, hinter allem Übel, das über das einst friedliche und verträumte Land zieht.

Doch nicht nur vom verschlagenen, niederträchtigen Ganondorf geht in dessen menschlicher Gestalt große Gefahr aus. Die größte Bedrohung stellt er als Dämon dar, wenn er sich mit den Mächten der Finsternis verbündet. Ob Link dies verhindern kann?

In Hyrules malerischen Landschaften wimmelt es nur so von niederen Bestien und gefährlichen Gegnern, über die Ganondorf zwar noch keine Macht erlangt hat, die aber seinen Befehlen gehorchen würden, wäre er der Herr des Triforce. Bislang jedoch ist das geifernde Getier und die fleischgierige Flora einfach nur instinktiv bissig und böse.

Aber auch die Macht der Unterwelt hat ihre Vasallen auf hylianischem Boden:

Wandelnde Skelette bewachen schwertschwingend geheimnisvolle Truhen, und giftige Riesenspinnen lassen sich herabfallen, um den Abenteurer zu zermalmen. Unruhig umhergeisternde Gespenster greifen lautlos schwebend an; schwingenbewehrte Totenschädel schnappen geifernd nach dem jungen Helden. Und einmal mehr trachten auch steinern gepanzerte Armos-Ritter Link nach dem Leben. Doch Link ist nicht allein auf dieser Welt. Dem Deku-Baum sei Dank, hat er eine Fee, die ihn vor bösartigen Angriffen warnt. Und immer wieder findet er hilfreiche Unterstützung durch die Bewohner Hyrules, die ihm in Zukunft und Vergangenheit wertvolle Dienste leisten.

Auf der Lon Lon-Farm erhält Link das Pferd Epona, das er in einem Wettrennen gegen dessen Besitzer gewinnt. Epona leistet ihm gute Dienste, wenn es darum geht, sich möglichst schnell von einem Ort zum anderen zu bewegen. Der mächtige Vollblüter mit dem seidig glänzenden Fell wird schnell ein treuer Freund Links!

Des Landes Völker und Stämme

In der Welt, in der sich Link bewegt, gibt es freilich nicht nur bösartige Gegner, sondern auch viele Rassen, die in der Regel friedlich miteinander leben. Zum Volk der Hylianer gehören Link und auch Zelda, deren Heimatort Hyrule bzw. die Burg von Hyrule ist. Das heißt... ganz zu Beginn wacht Link ja nicht in Hyrule, sondern in Kokiri auf. Kokiri heißen nicht nur das Dorf und der Wald, in dem sein Abenteuer beginnt, sondern auch die Rasse der Kobolde, unter denen er aufwächst.

Die Shiekah wiederum sind den Hylianern ähnliche Wesen, ihre Herkunft und Vergangenheit liegen jedoch im Dunkel. Sie sind von der Statur her kräftiger gebaut, sind weise und umsichtig. Die Shiekah waren von jeher Beschützer der Mächtigen Hyrules und wurden dafür auch reichhaltig belohnt. Impa, Zeldas Kindermädchen und gleichzeitig deren Retterin vor Ganondorfs Zugriff, gehört diesem Volk an.

Die Zoras sind Wasserwesen, die in König Zoras Reich leben. Sie sind Link freundlich gesinnt, von ihnen bekommt er wichtige Gegenstände, die er tauschen kann. Zur Rasse dieser Aquarianer gehören außerdem Zora und Ruto.

Die Goronen leben auf dem Gipfel des Todesberges und ernähren sich von Steinen. Durch ein paar Tauschgeschäfte erhält Link schließlich von Biggoron das Biggoron-Schwert, das eine sehr schlagkräftige Waffe ist. Das einzige Volk, das nicht in friedlicher Koexistenz mit den anderen lebt, sind die Gerudo. Sie leben wie Nomaden und sind als Diebe gefürchtet. Ihr Unterschlupf ist eine Festung im Westen des Landes. Die gute Naboru, die die Pläne Ganondorfs verrät und daher von ihren eigenen Leuten gefangen genommen wird, sowie Ganondorf selbst gehören dem Volk der Gerudo an.

Des Streiters Items

Scharfe Schwerter, goldene bzw. silberne Pfeile und Bomben gehören zu den unverzichtbaren Standardwaffen Links. Auch

einen Bumerang, eine Schleuder oder den Enterhaken kann unser tapferer Krieger wieder einsetzen. Doch sein wichtigstes magisches Hilfsmittel ist die Feen-Okarina: eine verzauberte Flöte, mit der Link in der Zitadelle der Zeit zwischen zwei Zeitabschnitten wechseln kann. Seine Gestalt ändert sich dadurch, und er ist in der Lage, in jungen Jahren viele Dinge zu tun, die ihm als Jugendlicher nicht möglich sind: Durch enge Nischen oder Durchgänge kann er eben nur als kleiner Junge gewandt schlüpfen.

Die Aktionen, die er in diesem Zeitabschnitt durchführt, haben übrigens ihre Auswirkung auf die Zukunft, und so muß Link mittels der Feen-Okarina des öfteren

hin und her wechseln – spielt er im imposanten Gewölbe der Zitadelle die Hymne der Zeit, öffnet sich das große Zeitportal!

Des Helden weite Wege

Viele verschiedene Orte muß Link besuchen, um alle Aufgaben seiner großen Mission zu erfüllen. Eines der bedeutsamsten Bauwerke in seinem Abenteuer ist die Zitadelle der Zeit, innerhalb derer Link von einem Zeitabschnitt in den nächsten wechseln und somit in Sekundenschnelle einige Jahre nach vorn bzw. zurück springen kann. Und außerdem findet er hier in der Zitadelle auch seine wichtigste Waffe...

Schon zu jener Zeit bestand die Stadt Hyrule, ein malerisches Städtchen mit einem schönen Marktplatz. Die kleine Stadt hat als einer der wenigen Orte den Großen Hylianischen Krieg fast unbeschadet überstanden. Hier ward Link einst geboren, bevor ihn seine Mutter im Kokiri-Wald in Sicherheit brachte. Link erfährt auf dem Markt sehr viel über das Land und bekommt hilfreiche Tips. Er lernt aber auch jede Menge komischer Typen kennen.

Auf der Lon Lon Farm in der Nähe Hyrules leben Malon und Talon sowie deren Knecht. Hier erhält Link das Pferd Epona, das er aber erst als Jugendlicher reiten kann. Außerdem wird es ihm gar nicht so einfach gemacht, bis er das Pferd sein eigen nennen darf: Zunächst nämlich muß Link in einem Wettrennen zweimal gegen den Besitzer

gewinnen. Doch auch dann werden ihm die Zügel zunächst einmal überreicht, um aus der abgesperrten Koppel mit einem gewagten Sprung zu entkommen!

Hoch oben auf dem Todesberg liegt die Goronenstadt. Die dort lebenden Goronen ernähren sich von schmackhaften Steinen – allerdings wurde der Eingang ihrer Höhle verschüttet, so daß sie schon seit geraumer Zeit darben müssen. Links erste Aufgabe ist daher, ihnen zu helfen und den Zugang zu den steinernen Köstlichkeiten wieder freizulegen...

Wer kennt nicht schon aus THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST das Wasserwesen Zora? Auch in diesem Kapitel der großen Zelda-Saga tauchen die Bewohner der Seen und Wasserfälle von Hyrule wieder auf. Allerdings ist König Zora von Gram gebeugt, da seine Tochter seit längerem verschollen ist. Doch Hilfe in der Gestalt des jungen Helden naht: Link zögert nicht lange und macht sich auf die Suche nach dem jungen Mädchen – eine Aufgabe, die ihn in nahezu biblischer Manier wie einst Jonas in den Bauch eines Wals führt...

Mehrere Orte des großen hylianischen Landes muß Link aufsuchen. Darunter sind uralte Tempel, die zu Ehren der Weisheit, der Kraft und des Mutes errichtet wurden. Einst durch die gottgegebene Kraft der Sieben Weisen Stätten des Heils, sind sie nun von Ganondorfs teuflischer Magie beherrscht. Grauenvolle Monster hausen darin. Link muß die Monster vernichten und die Tempel auf diese Weise wieder befreien. Selbstverständlich wartet jeweils ein gerechter Lohn auf den Tapferen...

Doch Ganondorfs Kraft ist gewaltig, und seine Gier nach dem Triforce ist ungestillt. Ein Fragment hält er bereits in Händen, die anderen beiden Teile der göttlichen Macht sind noch im Besitz von Zelda und Link. In Ganondorfs Burg schließlich stehen sich die Kontrahenten zu einem letzten, alles entscheidenden Duell gegenüber! Wird Link das Triforce retten? Wird Ganondorf triumphieren? Wird Hyrule untergehen oder doch zu neuer Blüte erwachsen? Diese Antwort müßt Ihr selbst finden, indem Ihr mit Link und seiner Okarina dieses aufregende Abenteuer besteht!

Des Helden magische Flöte

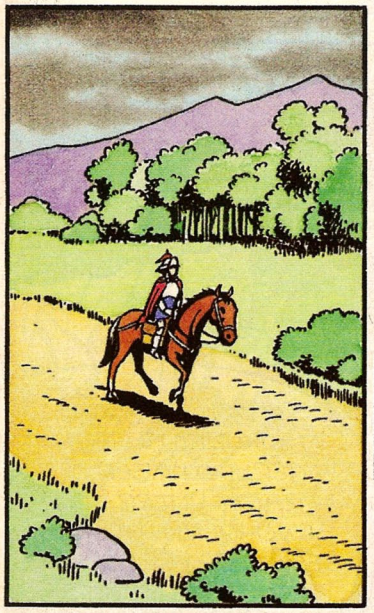
LINKS WICHTIGSTES ITEM IST EINE MAGISCHE OKARINA. DIESES INSTRUMENT, DAS IHM BEREITS IN DEN ANDEREN KAPITELN DER ZELDA-SAGA WICHTIGE DIENSTE GELEISTET HAT, SIEHT ZUNÄCHST EINMAL GAR NICHT AUS WIE EINE TYPISCHE FLÖTE. MIT IHRER OVALEN FORM, DEM HERVORSTEHENDEN MUNDSTÜCK UND DEN ACHT LÖCHERN AUF DER OBERSEITE WIRKT SIE IN DER TAT SEHR UNGEWÖHNLICH. DIE OKARINA WURDE IN DIESER FORM MITTE DES 19. JAHRHUNDERTS IN ITALIEN GESCHAFFEN, UND HEUTE GIBT ES SIE IN VERSCHIEDENEN AUSFÜHRUNGEN: GÄNGIGE OKARINAS BESTEHEN AUS METALL, KERAMIK ODER SOGAR PLASTIK.

DER TON IST ZUMEIST GEDÄMPFT UND KLINGT ÄHNLICH WIE DER EINER BLOCKFLÖTE. AUSSERDEM GIBT ES OKARINAS AUCH IN UNTERSCHIEDLICHEN TONLAGEN, SO DASS SIE IM ENSEMBLE GESPIELT WERDEN KÖNNEN. VON EINER GANZEN REIHE KLASSISCHER MUSIKSTÜCKE SIND AUFNAHMEN ERHÄLTLICH, DIE MIT OKARINAS EINGESPIELT WURDEN, DARUNTER WERKE VON VERDI UND ROSSINI.

Hyrule in Flammen

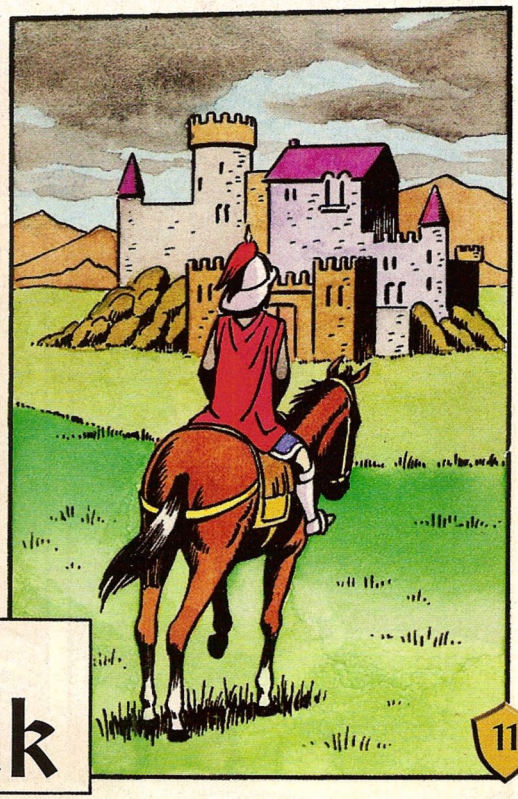
Lange bevor Link im Dorf der Kokiri mit seiner Mission betraut wurde, wuchs er bei seinen Eltern in Hyrule auf. Bis der Krieg und mit ihm Unheil und Schrecken über das Land kamen...

Ein Reiter durchquert die friedliche Tiefebene von Hyrule. Es ist ein Soldat des Königs.



Darüber hinaus ist der Streiter erst vor kurzem stolzer Vater von einem gar prächtigen Sohn geworden.

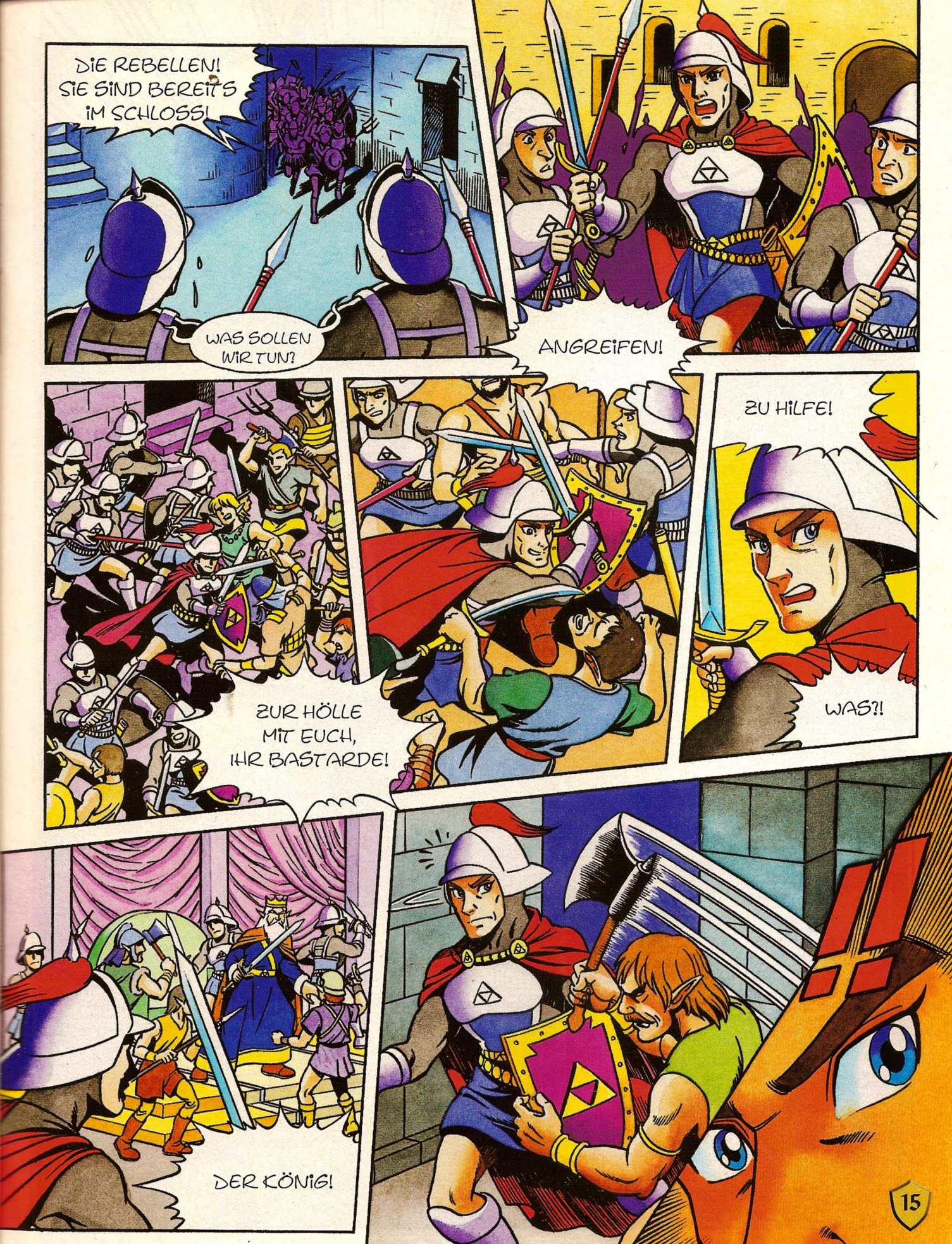
Der Name seines Sohnes ist... **Link**



SEI GEGRÜSST, ANGEBETETE.
WIR HABEN DICH BEREITS ERWARTET...
IST ES WAHR, DASS UNS EIN KRIEG BEVORSTEHT?!
SO IST ES, MEINE SCHÖNE.
WIR MÜSSEN MIT DEM SCHLIMMSTEN RECHNEN...
Die Bevölkerung ist in zwei Lager gespalten.
Der eine Teil befürwortet eine Einmischung in den Krieg zwischen den Goronen und den Zora...
...der andere Teil will die Neutralität Hyrules beibehalten.
WIE DENKST DU DARÜBER?
HYRULE HAT SICH NIE IN DIE KRIEGE ANDERER VÖLKER EINGEMISCHT UND WAR IMMER VERSUCHT, KONFLIKTE ZU SCHLICHTEN.
SO SOLL ES AUCH IN ZUKUNFT BLEIBEN. DIE GERUDO HABEN ZWIETRACHT UNTER DEN BEWOHNERN HYRULES GESÄT. SIE VERFOLGEN FINSTERE ZIELE...

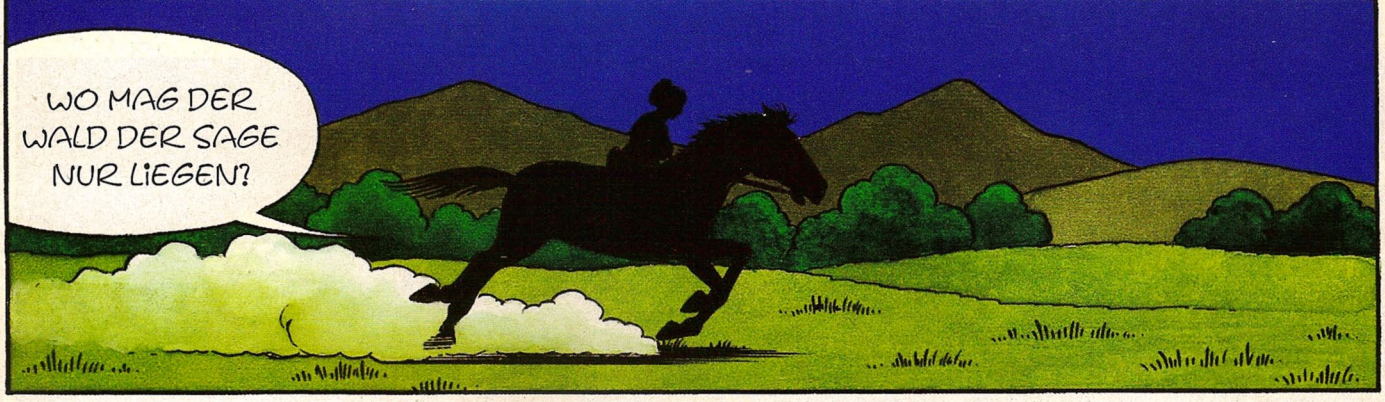
WAS SOLL AUS UNSEREM SOHN WERDEN, WENN DER KRIEG AUSBRICHT?
ER SOLL KEIN KIND DES KRIEGES WERDEN...
ER SOLL NICHT MIT TOD UND ELEND AUFWACHSEN...
KOMMT ES ZUM KRIEG, WERDEN WIR AUS HYRULE FLIEHEN UND AN EINEM ANDEREN ORT EIN NEUES LEBEN BEGINNEN.
EIN SCHÖNER PLAN, DOCH WO, MEIN GATTE?
ICH WEISS ES NICHT...
VIELLEICHT WEISS ICH RAT...
!?
EINE ALTE LEGENDE BERICHTET VON EINEM VOLK NAMENS KOKIRI...
...DAS FRIEDLICH IN EINEM DER NAHEGELEGENEN WÄLDER LEBT. DOCH NIE HAT JEMAND DIESEN WALD BETRETEN...

UNSERE HOFFNUNG HEISST KOKIRI.
SO SEI ES...
STÜRMT DAS SCHLOSS!
Doch noch in gleicher Nacht nahm das Unheil seinen Lauf. Eine rebellische Horde hatte sich zusammengetan, um das Schloß zu stürmen und den König zu stürzen. In jener schicksalhaften Nacht war Links Vater als Oberbefehlshaber der Wachen eingeteilt...
SOLDATEN, ZU MIR!
DIE REBELLEN WOLLEN DAS SCHLOSS STÜRMEN! VERTEIDIGT EURE FREIHEIT BIS IN DEN TOD!
KEINE GNADE!

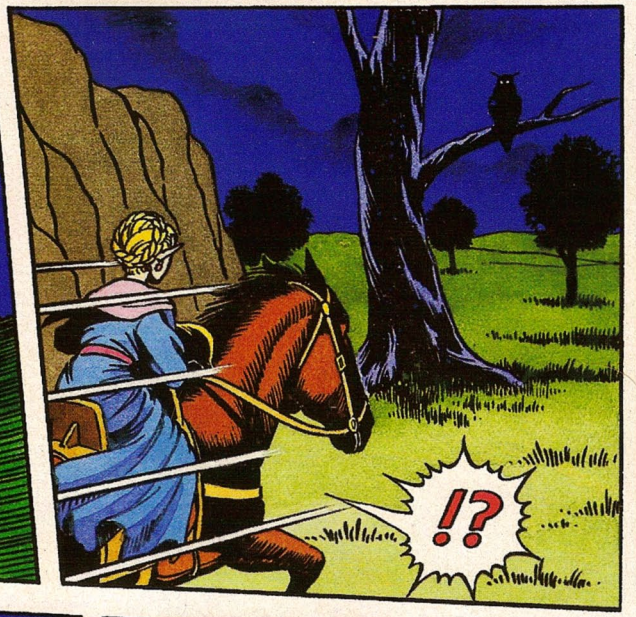

DIE REBELLEN! SIE SIND BEREITS IM SCHLOSS!
WAS SOLLEN WIR TUN?
ANGREIFEN!
ZU HILFE!
WAS?!
ZUR HÖLLE MIT EUCH, IHR BASTARDE!
DER KÖNIG!

MEIN KÖNIG... HYRULE...
LINK...
SO LEB DENN WOHL, MUTTER!
WIE KÖNNTE ICH MEINE MUTTER IHREM SCHICKSAL ÜBERLASSEN?
DEIN GATTE IST GEFALLEN. FLIEH, WENN DIR DEIN LEBEN UND DAS DEINES SOHNES LIEB IST!
ICH BIN EINE ALTE FRAU... DIES IST MEINE HEIMAT, HIER WURDE ICH GEBOREN UND HIER WERDE ICH STERBEN...

DIE NACHT BEGÜNSTIGT MEINE FLUCHT!
Flucht nach Kokiri


WO MAG DER WALD DER SAGE NUR LIEGEN?

MIR SCHEINT, EIN SCHATTEN FOLGT MIR...


!?

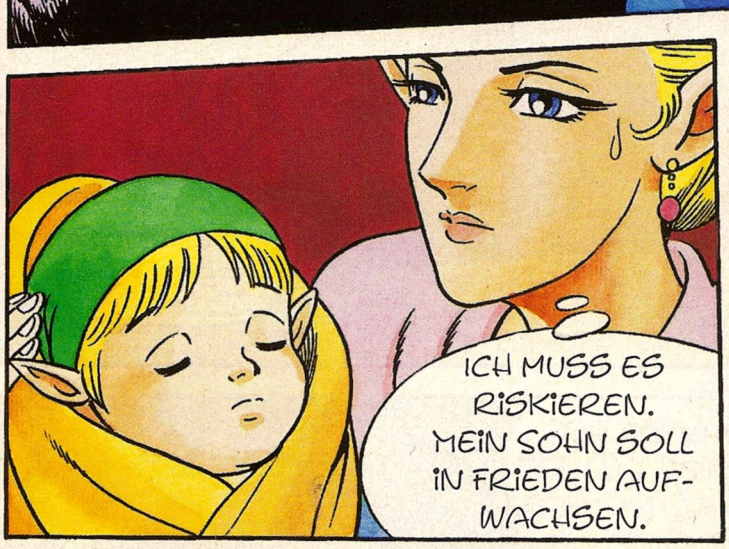
WER...
...WER IST DA? GEBT EUCH ZU ERKENNEN!

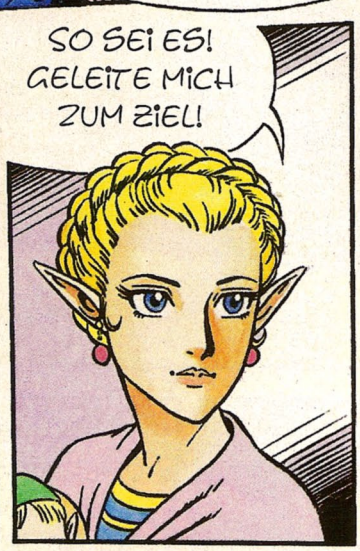
IHR KENNT MICH NICHT, DOCH ICH BEOBACHTE EUCH SCHON LANGE...
DER PLAN, DEN IHR VERFOLGT, IST GUT. BRINGT DEN SPRÖSSLING NACH KOKIRI...

DORT WARTET DER WÄCHTER DER WÄLDER AUF IHN...

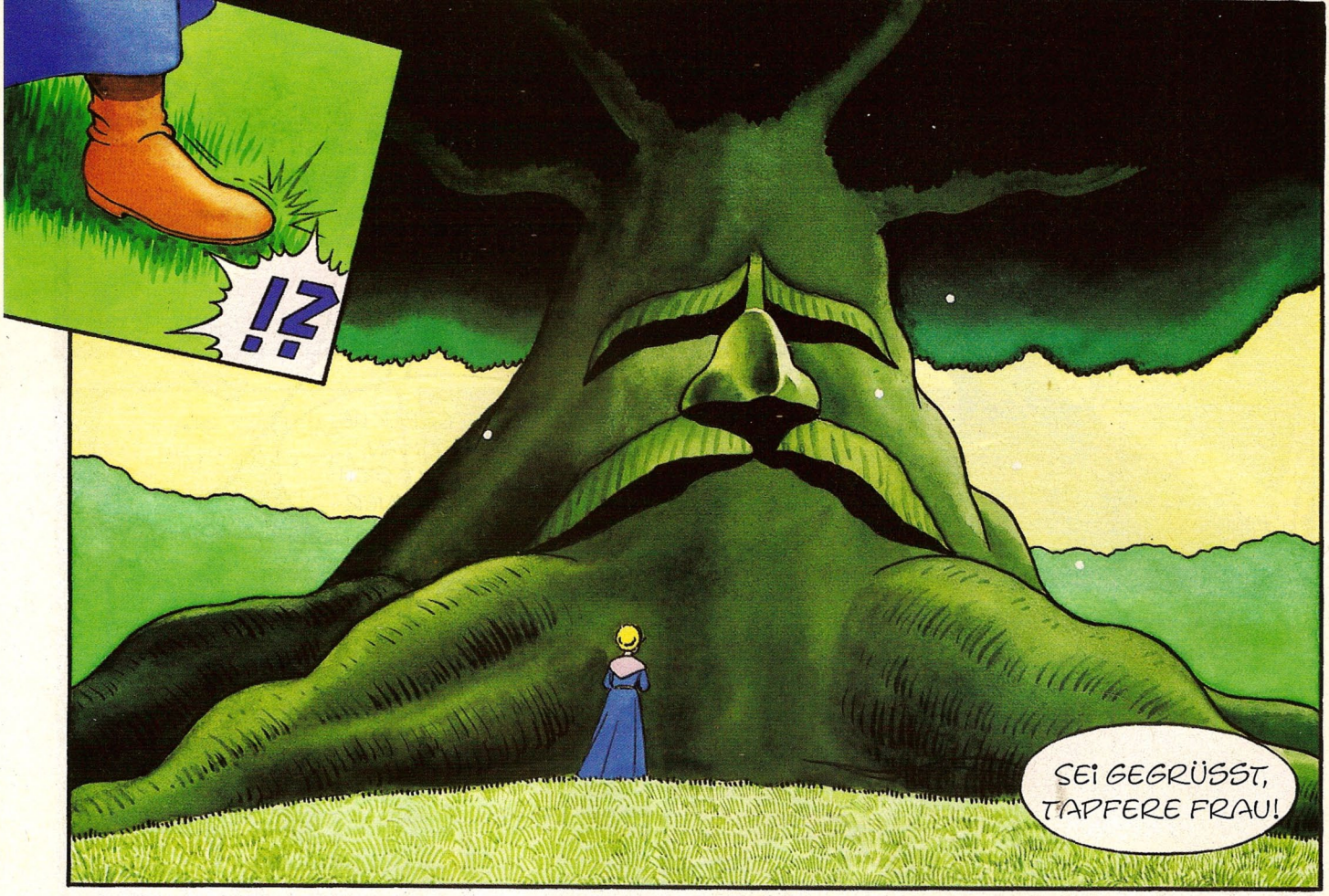
DIE KOKIRI NENNEN IHN DEN DEKU-BAUM.
DEKU-BAUM?!

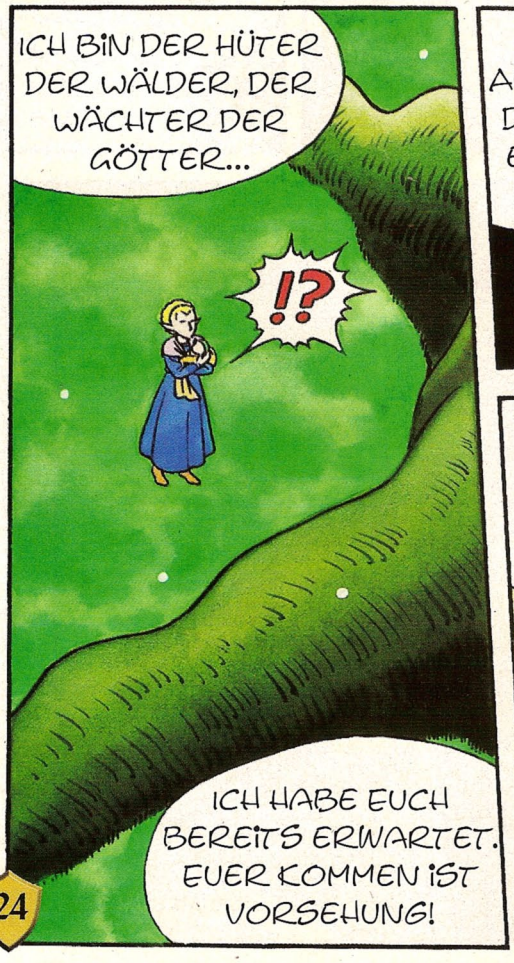
IHR WAGT ZU SCHERZEN!

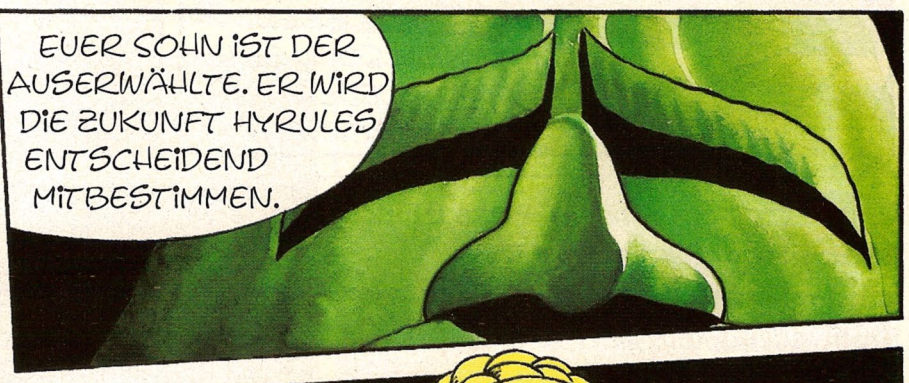


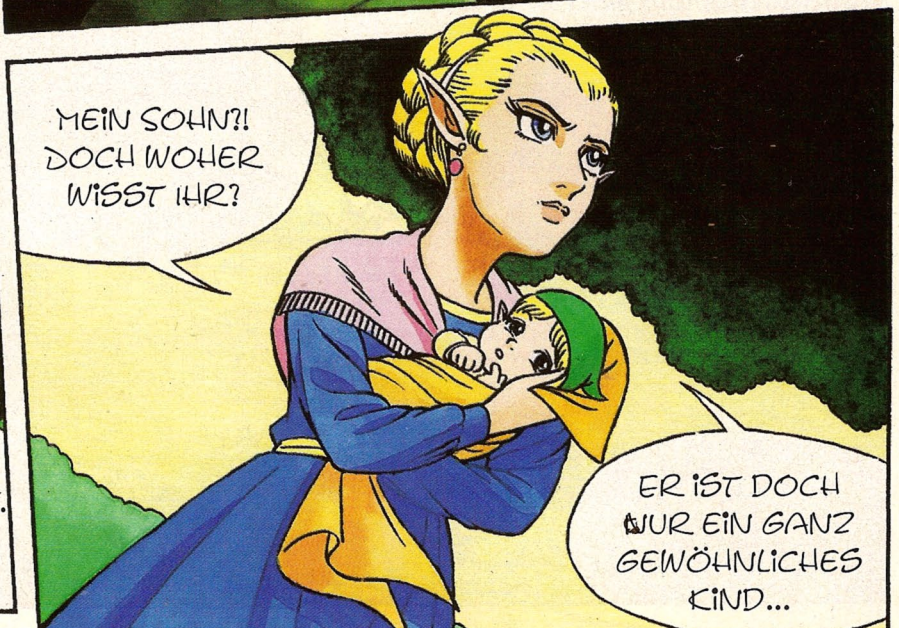


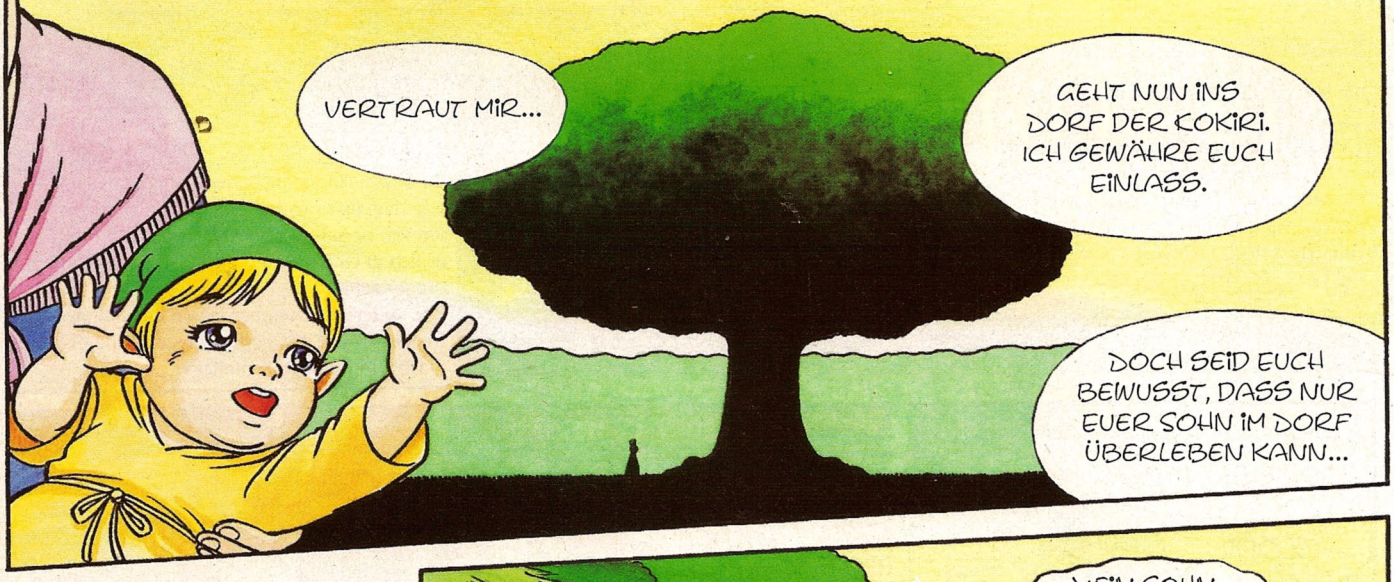
Und so begab es sich, daß Links Mutter gemeinsam mit ihrem Sproß den geheimnisvollen Wald der Kokiri betrat. Wohlwissend, daß jeder ihrer Schritte der letzte sein könnte...


!?
SEI GEGRÜSST, TAPFERE FRAU!

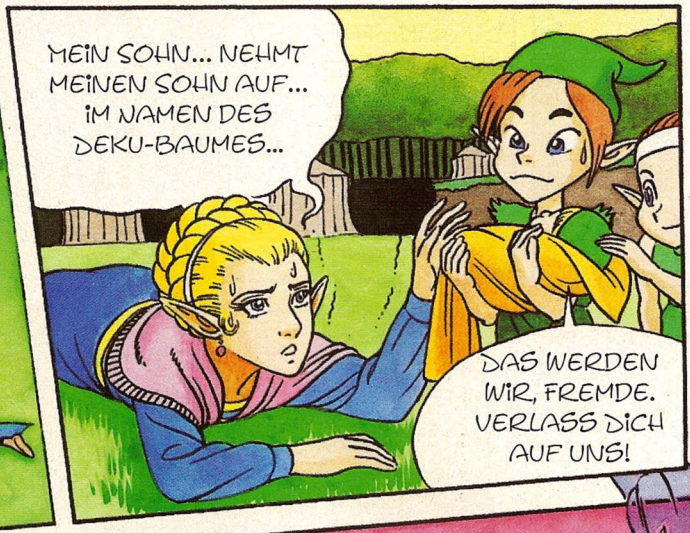

ICH BIN DER HÜTER DER WÄLDER, DER WÄCHTER DER GÖTTER...
!?
ICH HABE EUCH BEREITS ERWARTET. EUER KOMMEN IST VORSEHUNG!

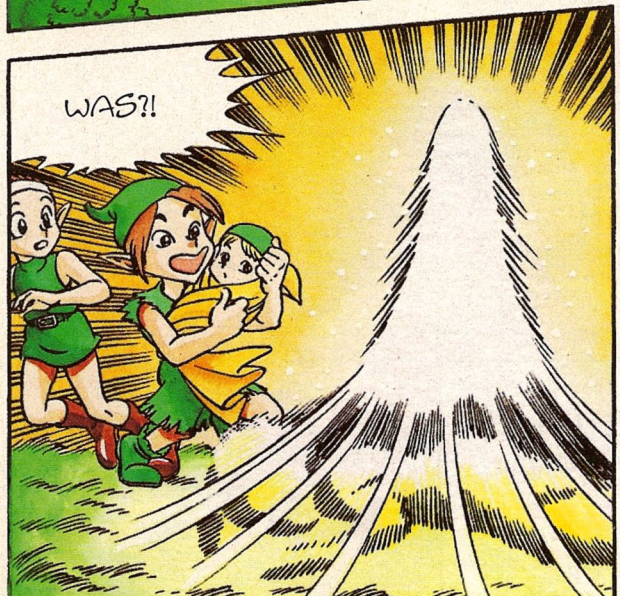

EUER SOHN IST DER AUSERWÄHLTE. ER WIRD DIE ZUKUNFT HYRULES ENTSCHEIDEND MITBESTIMMEN.

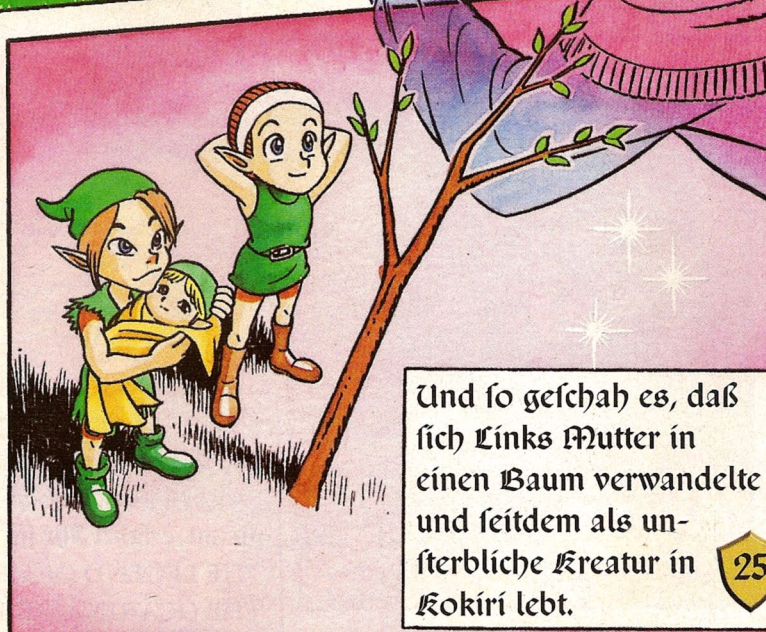

MEIN SOHN?! DOCH WOHER WISST IHR?
ER IST DOCH NUR EIN GANZ GEWÖHNLICHES KIND...



Obgleich sich Links Mutter ihrem Schicksal bewußt war, gab es für sie nur eine Entscheidung. Sie mußte ihren Sohn zum Dorf bringen...





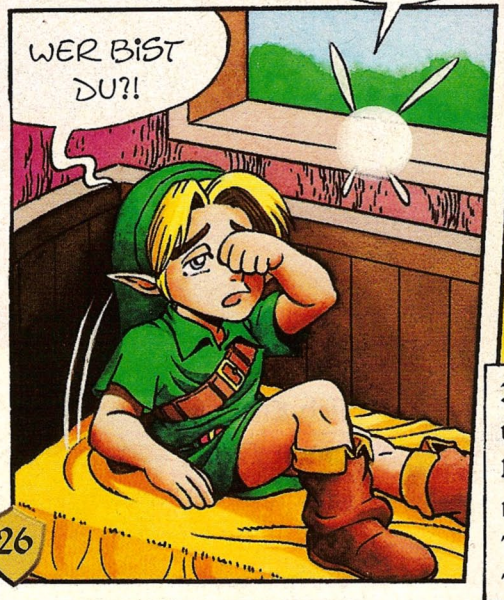


Und so geschah es, daß sich Links Mutter in einen Baum verwandelte und seitdem als unsterbliche Kreatur in Kokiri lebt.

Nun begann für Link ein neues Leben.

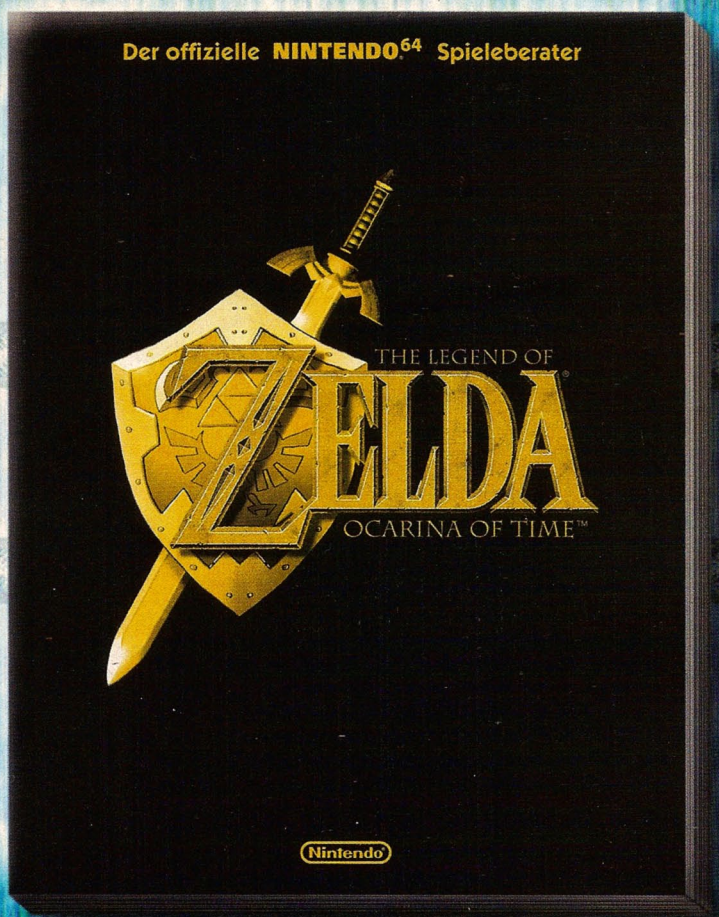
Er wuchs unter den Kokiri auf, lernte ihre Sprache, trug ihre Kleidung... wurde einer von ihnen.
Nur eines unterschied ihn von den Bewohnern des Dorfes. Als einziger hatte er keine Fee, die ihn ständig begleitete... noch nicht.

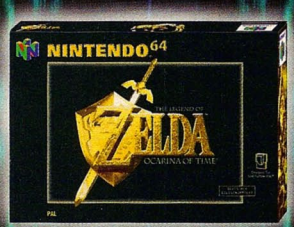
Link selbst wußte nichts von alledem, denn er war damals noch zu jung, um die Geschehnisse um sich herum zu begreifen. Dennoch fühlte er sich zu einem Baum im Dorf ganz besonders hingezogen...
Die anderen Bewohner waren nicht immer freundlich zu Link, denn seine fehlende Fee machte ihn zum Außenseiter...



In der Tat, die Zeit des Helden und der Abenteuer war gekommen. Welchen Fortgang die Geschichte nimmt, erfahrt Ihr in THE LEGEND OF ZELDA – THE OCARINA OF TIME.

DIE EINZIGE WAHRHEIT





the legend of zelda – ocarina of time

ZELDA KINGDOM online

www.zeldakingdom.com

NINTENDO64

www.nintendo.de

Nintendo®

Ein Gespräch mit dem Meister

Shigeru Miyamoto über Zelda, Link und Videospiele

Was für die Schlagerfans Guildo Horn, das ist für die Gemeinde der Videospieler ein Japaner mit Beatles-Mähne und Tausenden von Ideen: Shigeru Miyamoto, der Meister der Videospielszene und Mastermind hinter so faszinierenden Spielen wie Super Mario 64, Lylat Wars und natürlich dem großen Fantasy-Epos um Link und Zelda. Mit The Legend of Zelda – Ocarina of Time hat Miyamoto einmal mehr bewiesen, daß er den Beinamen Mastermind nicht umsonst trägt. Und auch diesmal ist ihm – als Producer – ein wirklicher Meilenstein gelungen, ein Spiel, das erneut Zeichen setzen wird! Im Rahmen der E3 wurde Miyamoto im Mai in Atlanta zum Member of the Academy of Interactive Arts & Sciences Hall of Fame gekürt. Am Rande der Veranstaltung gab der sichtlich begeisterte Meister dieses spannende Exklusiv-Interview. Mit von der Partie waren auch Takashi Tezuka und Giles Goddard, die ebenfalls an der Verwirklichung des neuen Kapitels im Zelda-Epos mitwirkten.

CN: Herzlichen Glückwunsch, Miyamoto-san! Sie sind zum ersten Mitglied der Hall of Fame gekürt worden – eine enorme Auszeichnung. Wie fühlen Sie sich?

Miyamoto: Es ist wirklich eine Ehre, der erste zu sein, der diese tolle Auszeichnung erhält. Es ist mir aber auch eine Verpflichtung, eine Art Ansporn, weiterhin mein Bestes zu geben, um weitere großartige Spiele zu entwerfen und zu produzieren.

CN: Verraten Sie uns eines: Was ist nach Ihrer Meinung das Geheimnis eines großartigen Spiels, was zeichnet es aus?

Miyamoto: Ich denke, daß es dabei vor allem auf die richtige Zusammensetzung ankommt, auf die Gewichtung der verschiedenen Elemente. Mein Erfolgsrezept ist, daß 70 Prozent daraus bestehen, daß der Spieler Aufgaben zu erfüllen hat, und die restlichen 30 Prozent Geheimnisse und Rätsel sind, die es zu erforschen bzw. zu lösen gilt. Das kann ein versteckter Eingang sein, der zu einem Labyrinth führt (wie im ersten Zelda-Spiel), und den man erst entdeckt, wenn man den Baum davor abbrennt. Oder sei es die Suche nach dem Eingang zu einem Palast wie in The Legend of Zelda – A Link to the Past, wo Link zunächst die Lichtwelt betreten muß, um dann mittels des magischen Spiegels an der richtigen Stelle in der Schattenwelt zu landen.

CN: Worin sehen Sie eigentlich den größten Unterschied, wenn Sie Super Mario 64 und The Legend of Zelda – Ocarina of Time vergleichen?

Miyamoto: Bei Super Mario 64 war ich sozusagen der Regisseur des Spiels, diesmal bin ich der Produzent. Es gibt für The Legend of Zelda – Ocarina of Time vier Personen, die in unterschiedlichen Bereichen sozusagen Regie führen. So muß ich also deren Meinungen, Ideen und Vorstellungen koordinieren – das ist gar nicht so leicht – und ich habe natürlich auch meine eigenen Ideen, die ich mit in die Geschichte einbringen möchte. Und das macht es den anderen sicherlich auch ganz schön schwer... (lacht)

CN: Apropos Geschichte: Wieviele Personen haben eigentlich das neue Zelda-Abenteuer geschrieben?

Miyamoto: Wir haben einen Autor, der die Szenen kreiert. Er macht die Entwürfe, und ich mache dann meine Anmerkungen, gebe Anregungen und Kommentare dazu ab.

CN: Können Sie uns etwas zum Umfang des Spiels sagen und dazu, wie lange man in etwa spielen kann?

Miyamoto: Das kann man eigentlich schwer sagen, denn die Spieldauer hängt von jedem Spieler und dessen individuellem Geschick ab. Es ist aber sicherlich so umfangreich wie THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST, aber der Spieler hat sehr viel mehr Möglichkeiten, sich frei zu bewegen und selbst abgelegene Ecken und ferne Orte in der Oberwelt zu erforschen. Über den Daumen gepeilt schätze ich jedoch, daß es mindestens 40 Stunden dauern wird, dieses Abenteuer durchzuspielen.

CN: Enthält das Spiel sehr viele dreidimensionale, kinomäßige Zwischensequenzen?

Miyamoto: Schätzungsweise 40 Minuten – das ist eine Menge. Ich glaube, daß solche Szenen dazu beitragen, daß das Spiel noch mehr fesselt und mitreißt. Realistische, dreidimensionale Videosequenzen sind dank der Leistungsfähigkeit des Nintendo64 ein gutes Mittel, Spannung zu erzeugen und die Geschichte auf geniale Weise weiterzuführen. Videosequenzen in Echtzeit sind eine echte Bereicherung für ein Adventure!

Goddard: Außerdem haben wir das FMCG-Verfahren genutzt, um noch realistischere Bewegungsabläufe zu programmieren. FMCG ist die Abkürzung für Full Motion Computer Graphics. Zusammen mit dem Motion Capturing-Verfahren sind uns mit Sicherheit beeindruckende Bewegungsabläufe gelungen. Wir haben extra ein künstliches Pferd im Studio aufgebaut!

CN: Sie haben ein spezielles Studio für Motion Capturing eingerichtet?

Miyamoto: Ja, und wir haben es mehrfach um- und ausgebaut. Dann konnten wir es aber sehr gut nutzen: Sogar die Szene, in der Link eine Schatzkiste öffnet, wurde mit Motion Capturing aufgenommen.

CN: Wer war Link während dieser Aufnahmen?

Miyamoto: Nun, wir hatten einen Profi-Schauspieler für diese Szenen. Außerdem haben wir für die Schwertkämpfe Stunt-Profis engagiert, und zwar Samurai-Schwertkämpfer aus einem Vergnügungspark in der Nähe von Kyoto.

CN: Was war eigentlich die größte technische Herausforderung in THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME?

Miyamoto: Eine der größten Herausforderungen ist, denke ich, realistische Lichteffekte, Bewegungsabläufe und Oberflächentexturen zu schaffen. Das ist notwendig, um ein visuell eindrucksvolles und ausdrucksstarkes Spiel zu programmieren. Nehmen wir zum Beispiel die Kapuze von Link, die sich beim Reiten und Laufen bewegt, oder das schimmernde Fell von Links Pferd Epona. Dies alles so authentisch wie möglich zu programmieren, ist wirklich eine der größten Herausforderungen!

Aber ich möchte das Gewicht gar nicht so sehr auf die technischen Aspekte des Spiels legen: Vielmehr hoffe ich, daß wir mit dem neuen Zelda-Abenteuer eine ganz eigene, fantastische Welt erschaffen haben, in die

man als Spieler förmlich eintauchen kann. So kommt übrigens noch ein anderer Aspekt zum Tragen: Es ist oftmals wichtiger, viele Charaktere zu treffen – die Storyline ist mitunter gar nicht so ausschlaggebend.

Action ist übrigens auch ein bedeutender Faktor! Denn für komplexe Moves und Aktionen sollten nur wenige Knöpfe benötigt werden, die Bedienung muß so simpel wie möglich sein. In THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME ermöglichen wir dem Spieler auch, die Belegung der C-Knöpfe weitgehend den persönlichen Vorlieben anzupassen. Das heißt, daß Waffen oder magische Gegenstände mit beliebigen C-Knöpfen aufgerufen werden können.

CN: Da Sie gerade von magischen Gegenständen sprechen: Wird Magie eine große Rolle in diesem Abenteuer spielen?

Miyamoto: Sicherlich, denn Magie macht ja einen guten Teil der mystischen Atmosphäre eines solchen Spiels aus. Es werden verschiedene magische Waffen und Gegenstände zur Auswahl stehen, die man auf einem Item-Bildschirm anwählen kann. So wird es auch möglich, den Bogen mit magischem Feuer zu versehen – und schon kann Link Feuerpfeile abschießen!

CN: Das Nintendo64 ist, auch was den Sound angeht, ausgesprochen leistungsfähig. Wird Link auch sprechen können, also eine Stimme haben?

Miyamoto: Ich denke, daß Geräusche und Töne in den Welten weit wichtiger sind. Natürlich brauchen wir Soundeffekte, wenn Link überrascht ist oder erschrickt. Soundeffekte waren also wichtiger als Sprache, und daher wird Link auch nicht sprechen.

CN: Wie steht es um Links mimische Fähigkeiten? Wird er verschiedene Gesichtsausdrücke haben?

Miyamoto: Da haben wir Link viele Fähigkeiten mit auf den Weg gegeben: Er kann mit den Augen zwinkern, erstaunt schauen, entsetzt sein und vieles mehr.

CN: Was gefällt Ihnen bei der Arbeit am Spiel am besten?

Miyamoto: Mir macht es am meisten Spaß, eine möglichst authentische, realistische Atmosphäre zu erschaffen. Ein Spieler sollte, wenn er ein Labyrinth betritt, die

dumpfe, unheimliche Aura förmlich „riechen" können... (lacht) Oder er sollte förmlich spüren, ob das Wasser in einem See kühl oder warm ist, und dies müßte man mit visuellen Mitteln ausdrücken können. Das wäre mein Traum. Das Nintendo64 gibt uns so viele Möglichkeiten, daß ich versucht habe, solche Effekte damit zu erreichen!

Tezuka: Ich bin von der exakten Steuerung absolut begeistert! Wir haben versucht, ein dreidimensionales Spiel mit möglichst einfacher Steuerung zu programmieren, und ich bin überzeugt, daß uns dies gelungen ist. Hoffentlich wird das bei 3D-Actionspielen ein Standard...

CN: Der Attention Mode mit dem Z-Trigger ist wirklich beeindruckend: Die Fee, die Link begleitet, warnt ihn, wenn er bedroht wird. Nähert sich ein Gegner von hinten, muß man nur den Z-Trigger betätigen, und Link dreht sich sofort in Richtung des Angreifers. Das ist wirklich genial!

Miyamoto: Danke! Es war auch eine Menge Feinarbeit beim Programmieren nötig, bis wir diese Aktion nach unseren Vorstellungen verwirklichen konnten.

CN: Wieviele Personen haben eigentlich an THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME gearbeitet?

Miyamoto: Vierzig bis fünfzig Personen – die größte Entwicklergruppe, die je an einem Projekt gearbeitet hat! Außerdem haben wir beim Programmieren mit einem weiteren Unternehmen eng zusammengearbeitet. Wenn ich diese Leute dazuzähle, waren es rund 120 Personen, die an der Verwirklichung des neuen Zelda-Abenteuers mitgewirkt haben.

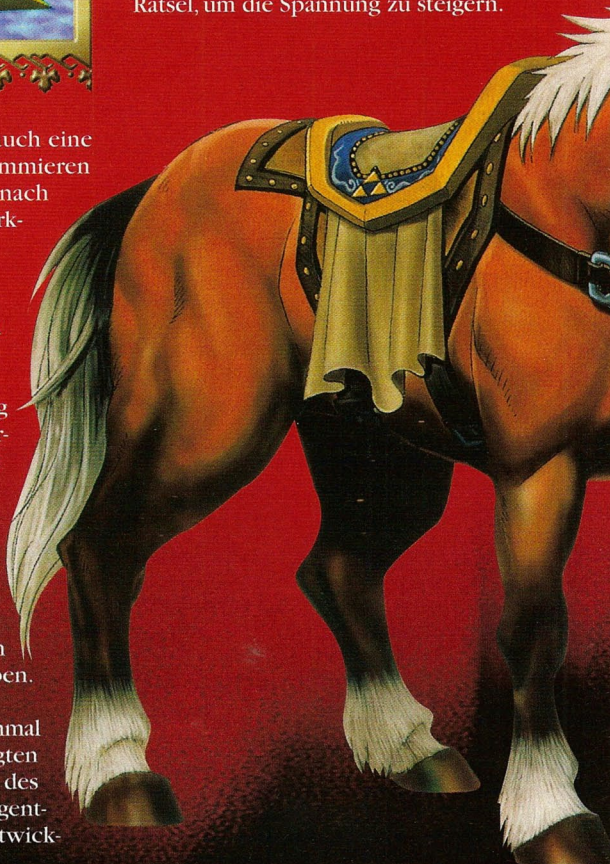
CN: Kommen wir doch noch einmal zum Spielsystem zurück. Sie sagten vorhin, daß Ihnen das System des Spiels wichtiger sei als die eigentliche Story, wenn Sie in der Entwick-

lungsarbeit stecken. Hat sich dies auf das neue Zelda-Abenteuer ausgewirkt?

Miyamoto: Ja, das hat es – aber ich habe so ausgezeichnete Mitarbeiter, daß man sehr schnell feststellt, wie exzellent auch die Storyline geworden ist!

CN: Aber das System ist nach wie vor der wichtigste Teil des Spiels?

Miyamoto: Ja. Denn ich glaube, daß eine Story allein ein Spiel nicht spannend macht. Ich möchte jedoch nicht, daß jemand denkt, die Story wäre mir egal. Aber aus meiner Sicht ist jedoch das Gameplay ein entscheidender Faktor, damit ein Spieler aktiv am Geschehen teilnehmen kann. Die Story ist nur ein Teil, beim Spieler Interesse zu wecken, dazu kommen interessante Gegner und knifflige Rätsel, um die Spannung zu steigern.



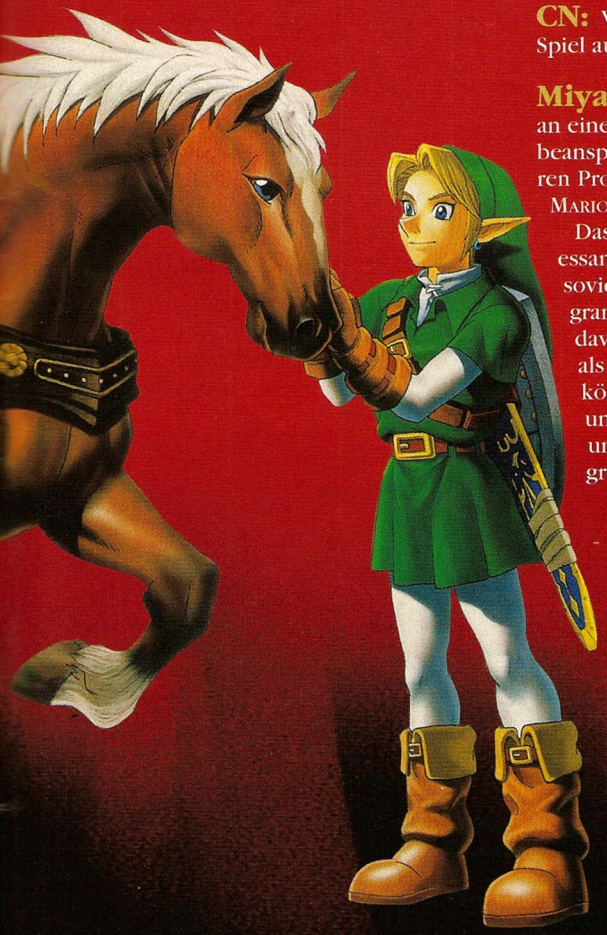
Wer nur eine gute Story will, der soll ein Buch lesen oder ins Kino gehen. Doch hier kann er, im Unterschied zu einem Videospiel, nicht aktiv teilnehmen. In einem Spiel kann man sich mit Charakteren unterhalten, mit ihnen interagieren, aber die gesamte Geschichte entfaltet sich erst später und durch die Aktionen des Spielers. Solche Erfahrungen macht man eben wirklich nur in einem Videospiel – aufgrund der Interaktivität.

Natürlich will ich nicht bestreiten, daß ein ausgefeiltes Szenario, komplexe Charaktere und detaillierte Grafiken in ihrer Kombination sehr bedeutsam für den Erfolg eines Spieles sind – aber die Interaktivität ist der ausschlaggebende Faktor in einem Videospiel.

CN: Ist THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME das letzte Kapitel der Zelda-Saga?

Miyamoto: Nein, ganz und gar nicht. Das Action System ist völlig anders als bisher, und für mich geht es bei Zelda-Spielen mehr um das Konzept des Spiels denn um eine konkrete Story.

CN: Wie haben dann die Planungen an diesem Abenteuer begonnen? Welches System, welches Konzept hatten Sie sich ausgedacht?



Tezuka: Am Anfang dachten wir über verschiedene Herangehensweisen nach. Unter anderem haben wir überlegt, ob wir das Spiel mehr in der Art eines Videoabenteuers mit einem bekannten britischen Geheimagenten entwerfen sollten. Also mehr als eine Art Ego Shooter.

Miyamoto: Wir haben ebenfalls überlegt, das Spiel in der Art von SUPER MARIO 64 zu entwickeln. Wir haben beide Elemente kombiniert, aber auf die „Mario-Elemente" haben wir im Verlauf der Entwicklung immer mehr Wert gelegt. Vielleicht hätten wir ein völlig neues Konzept entwickelt, aber das gesamte Team einigte sich eher auf den „Mario-Stil". Am wichtigsten war uns allen jedoch, daß sich der Spieler sehr gut mit Link identifizieren kann und sich wie Link fühlt, während er spielt.

Tezuka: Aber für die Zukunft möchte ich natürlich nicht ausschließen, daß wir eine völlig neue Art von Zelda-Abenteuer entwickeln werden.

Miyamoto: Wir haben unter anderem schon an eine Art „Netzwerk-Spiel" gedacht. Die Idee, daß andere Spieler am aktuellen Spielverlauf teilhaben, könnte dazu führen, daß die aktive Teilnahme wichtiger wird als das Lösen von Rätseln, das Umgehen von Fallen und so fort.

CN: Wie wird dann also Ihr nächstes Spiel aussehen?

Miyamoto: Im Augenblick arbeite ich an einem neuen Spiel, das meine Zeit sehr beansprucht. Aber ich bin noch an anderen Projekten beteiligt, so zum Beispiel an MARIO ARTIST oder am neuen MARIO RPG.

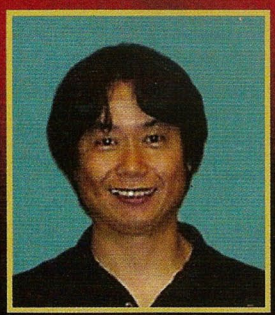
Das neue Spiel ist übrigens sehr interessant, wir werden auch nicht mehr soviel Zeit benötigen, bis es fertig programmiert ist. Auf jeden Fall gehe ich davon aus, daß sich Spieler mehr als ein Jahr lang damit beschäftigen können. Zumindest ist es das, was wir uns vorstellen – wenn wir die Idee umsetzen können, wird das ganz großartig!

CN: Wann werden wir denn etwas von diesem Spiel zu sehen bekommen?

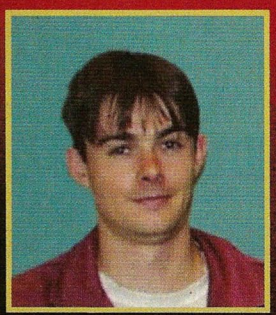
Miyamoto: Wer weiß, ob es ein klassisches Videospiel wird? Ich habe Giles bereits ermutigt, revolutionäre neue Ideen zu entwickeln, und ich bin mir sicher, daß wir das Nintendo64 dadurch auf ganz neue Weise werden nutzen können. Denn mit der Konsole sind Dinge möglich, von denen noch nie jemand auch nur zu träumen gewagt hat!

CN: Wir danken für das Gespräch!

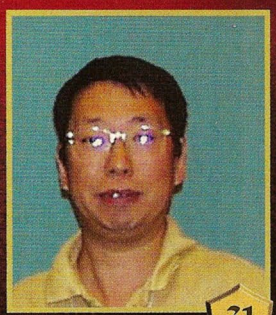
Shigeru Miyamoto



Giles Goddard

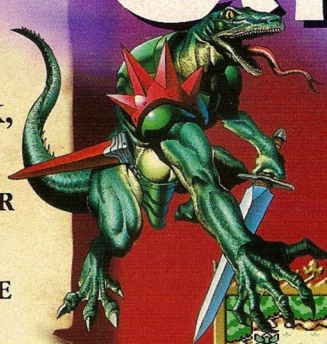


Takashi Tezuka



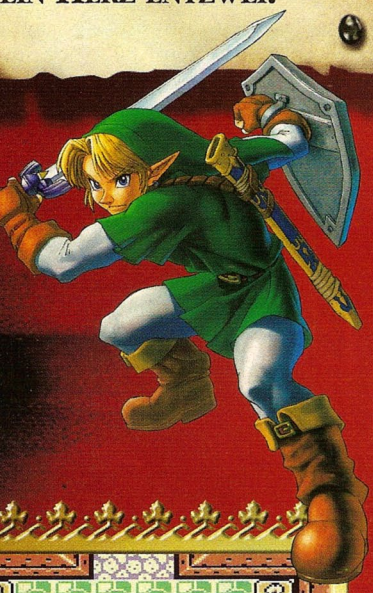
Ein Traum

„Im Traume mir träumte der Windfisch im Ei. Sein Schlaf war tief, die Gedanken frei... Er träumte vom Glück, einer besseren Welt, in der einmal nicht nur die Habgier zählt. Im Traume mir träumte der Windfisch im Ei. Denk' ich daran, bricht mein Herz entzwei."

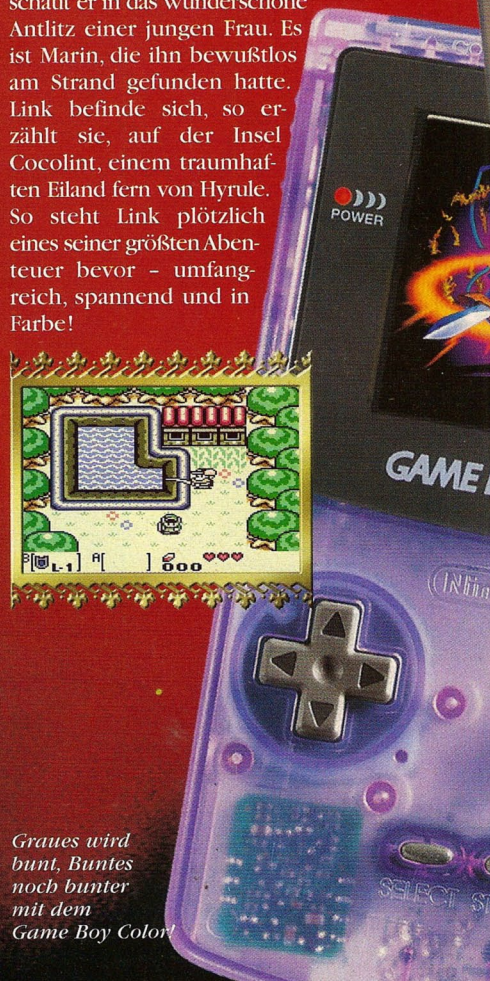


Harte Kämpfe hatte er durchstehen müssen, in Licht- und Schattenwelt bedrohliche Gegner besiegt, und in einem letzten Kampf, der ihm alles abverlangte, konnte Link den dämonischen Ganon vernichten und Hyrule vor der ewigen Verdammnis retten. Doch Müßiggang ist nicht der rechte Zeitvertreib für einen wahren Helden, und so macht sich der junge Abenteurer auf und sticht an Bord eines Segelschiffs in See, um die Meere zu erkunden! Auf der Reise wird das Schiff urplötzlich von einem schweren Unwetter überrascht. Der Segler kentert, und nur unter Aufbietung aller Kräfte kann sich Link an den Strand einer fremden Insel retten. Kaum hat er das rettende Eiland erreicht, wird ihm schwarz vor Augen und er bricht vor Erschöpfung zusammen.

Als er seine Augen wieder öffnet, schaut er in das wunderschöne Antlitz einer jungen Frau. Es ist Marin, die ihn bewußtlos am Strand gefunden hatte. Link befinde sich, so erzählt sie, auf der Insel Cocolint, einem traumhaften Eiland fern von Hyrule. So steht Link plötzlich eines seiner größten Abenteuer bevor – umfangreich, spannend und in Farbe!



Ein junger Held, eine exotische Inselwelt, viele komplexe Labyrinthe, gefährliche Monster und jede Menge Rätsel – wer meint, daß diese geniale Kombination nicht noch zu toppen wäre, der hat sich getäuscht! Denn mit der Farbversion von The Legend of Zelda – Link's Awakening für den neuen Game Boy Color wird der Spielspaß in eine weitere Dimension geführt. Links Welt wird bunt, sein Abenteuer auf der Insel Cocolint wird noch exotischer, noch spannender – und noch abwechslungsreicher! So ist dieses Game Boy Color Abenteuer, das vierte innerhalb der großen Zelda-Saga, dem Vorgänger auf dem Super Nintendo nun ebenbürtig! Erstmals könnt Ihr die Insel Cocolint in ihrer ganzen Farbenpracht bewundern: Herrlich grüne Wiesen, goldgelber Sandstrand, blaues Meer und schattige Wälder warten auf Euch. Ihr erkundet mit Link aber auch düstere Dungeons und brackige Sümpfe, trefft auf feurige Feinde und grauslig-grünliche Gegner – all dies und mehr erwartet Euch in dieser spannenden Colorversion des erfolgreichen Action Adventures!



Graues wird bunt, Buntes noch bunter mit dem Game Boy Color!

wird bunt...

So schön Cocolint auch sein mag: Link will natürlich wieder nach Hyrule zurückkehren, auch wenn er zunächst auf große Fahrt gehen wollte. Doch nie mehr zurück? Das kann er sich nicht vorstellen – auch wenn das einladende Eiland ihm sehr gut gefällt, und Marin sicherlich recht attraktiv ist. Also ruht er sich noch eine Weile im Hause von Marin und ihrem Vater Tarin aus, aber dann sucht er nach einem Weg zurück. Marin erzählt Link, daß es eine Möglichkeit gibt, die Insel zu verlassen, doch dazu müsse er den Windfisch wecken, ein Fabelwesen, daß in einem riesigen Ei auf der Spitze des alles überragenden Berges inmitten der Insel schlummert. Um diesen Windfisch zu wecken, muß Link jedoch acht Instrumente sammeln, die in den unzähligen Höhlen, Labyrinthen und Palästen der Insel versteckt sind und von bösartigen Ungeheuern bewacht werden. Obendrein wimmelt es auf Cocolint förmlich von bissigem Getier, am Strand, in den Wäldern und vor allem in den Höhlen! Und die Fledermäuse und Ratten gehören noch zu den harmloseren Vertretern der Sorte „kleine Biester"-lebendige Skelette, Geister und nervende Shy Guys (die ziemlich an untote Mönche erinnern) sind schon härtere Brocken!

Dorbei sind die Zeiten tristen Graus auf dem Display der tragbaren Konsole: Was bislang nur zum Teil farbig mit dem Super Game Boy möglich war – und damit natürlich lediglich stationär – das ist jetzt auch mobil machbar. Farbige Abenteuerwelten auch unterwegs zu erkunden, rotglühende Lavaseen zu überqueren, am weißen Sandstrand entlang zu laufen, an einem tiefblauen See zu angeln

oder über grüne Wiesen zu wandeln... Nintendos tragbare Konsole macht dies jetzt endlich möglich. Doch Romantik hin oder her: Auch die Gegner wirken in ihrer farbigen Bosheit noch fieser und gefährlicher, und wer feurig-rotem Drachenatem oder bläulichem Moderschleim ausweichen muß, dem wird dabei bestimmt ganz anders...

Zeldakingdom Online: © 1998 by Nintendo of Europe GmbH, The Legend of Zelda – Okarina of Time: © 1998 Nintendo Co. Ltd.

CLUB Nintendo®

Seid Ihr schon tot?

6x MAGAZIN UND POWER PRÄMIE

Wenn nicht, dann ist es allerhöchste Zeit, Euch das Club Nintendo „Power Abo" in die Gruft bzw. ins Haus zu holen. Dieses Heft ist schärfer als die Klinge des Sensenmannes, dunkler als die schwärzeste Gruft und spannender als der gruseligste Horror-Schocker. Zusätzlich haben wir dem Sensenmann noch die obergeile „Power-Prämie" entlocken können – einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es nur als Bestandteil des Abos gibt. Direkt aus der Hölle des Löwen!

Das Club Nintendo „Power Abo" kostet DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

NA KLAR! Ich bestelle das Club Nintendo „Power Abo" zusammen mit der „Power Prämie" zum Preis von DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten. Das Club Nintendo Power Abo gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird.

Unterschrift: _____
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

Lieferanschrift für mein Club Nintendo Power Abo:

Name/Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon-Nummer: _____

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von zehn Tagen widerrufen kann. Dazu genügt eine schriftliche Mitteilung an den Club Nintendo, Nintendo Center, 63760 Großostheim. Die Widerrufsfrist beginnt bei Eingang meiner Bestellung. Zur Wahrung dieser Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

_____
Datum Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

Bitte ausreichend frankieren!

Antwort

Club Nintendo
„Power Abo"
Nintendo Center
Postfach 15 01

D-63760 Großostheim

The Legend Comes True!

Vier Jahre ist es her, seit die Jünger des Zelda-Kultes das virtuelle Schwert des Protagonisten zum letzten Mal in Händen halten durften. Vier Jahre, in denen jede noch so kleine Nachricht, eine Fortsetzung der Saga betreffend, wie ein Hinweis auf den Verbleib des heiligen Grals gefeiert wurde. Nun hat das Warten ein Ende!

Kein Spiel zuvor war atmosphärisch dichter und eindrucksvoller inszeniert als Ocarina Of Time. Zusammen mit der märchenhaften Story, die erneut einige Geheimnisse von Link, Zelda und Hyrule offenbart, legt Mastermind Miyamoto hier ein Meisterwerk vor, das zum Maßstab für alle nachfolgenden Spiele werden wird. Abgerundet wird das Erlebnis durch filmreife Animationssequenzen und imposante Kamerafahrten, die den Eindruck vermitteln, man würde den neuesten Teil der Zelda-Saga im Kino erleben.

- **256-MBit geballte Fantasy-Action**
- **Stimmungvoll inszenierte Echtzeit-Sequenzen**
- **Innovatives 3-D-Kampfsystem und intelligente Kameraführung**
- **Lebensechte Bewegungsabläufe mittels Motion-Capturing-Technik**
- **Modulinterner Speicher zum Sichern von 3 Spielständen**
- **Realistisches Spielgefühl durch das Rumble Pak (separat erhältlich)**
- **Deutscher Bildschirmtext**